ANIMATION GRAPHIQUE AVEC SUPPORT VOCAL

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

ACTION VIDEO

# MONOPOLY

ANIMATION GRAPHIQUE

AVEC SUPPORT VOCAL

JEU DE TRANSACTIONS IMMOBILIERES

## LIVRET D'INSTRUCTIONS
## ET
## REGLES OFFICIELLES DU MONOPOLY

NES – 6B – FRA/FRA

ANIMATION GRAPHIQUE AVEC SUPPORT VOCAL

This seal is your assurance that Nintendo®
has reviewed this product and that it has met our
standards for excellence in workmanship,
reliability and entertainment value. Always look for
this seal when buying games and accessories to
ensure complete compatibility with your
Nintendo Entertainment System™.

Licensed by Nintendo®
for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.
Nintendo et Nintendo Entertainment System sont des marques déposées de Nintendo.
Parker Brothers International Inc.
MONOPOLY
© 1991 Parker Brothers International Inc.

# SOMMAIRE

**Introduction** ..... 4
**Fonctionnement des Commandes** ..... 6
**Commencer une Partie** ..... 7
**Qui sont vos Adversaires Présélectionnés ?** ..... 10
**Achat et Vente aux Enchères d'une Propriété** ..... 12
**Menu Principal et Sous-menus** ..... 14
Propriétés ..... 14
Constructions ..... 16
Récapitulatif ..... 17
Contrôle du jeu ..... 18
Sortez de prison ..... 18
**Les Transactions** ..... 19
Créez votre jeu ..... 19
Jeux préprogrammés ..... 21
**Règles de Base du Jeu de Monopoly** ..... 24
**Index** ..... 35

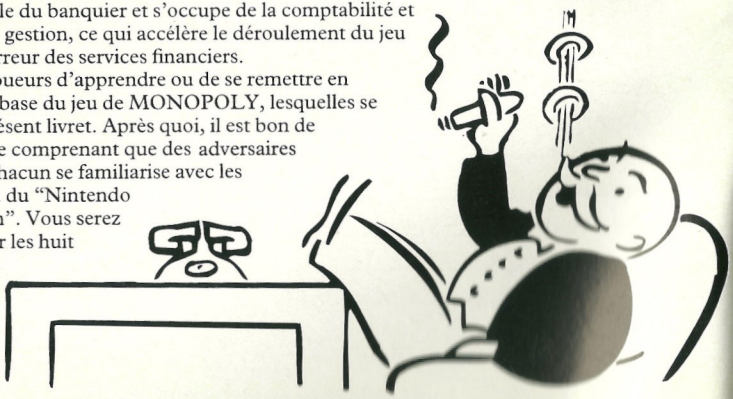
# INTRODUCTION

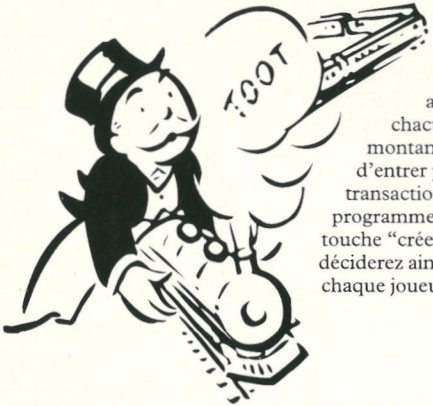
Le jeu de MONOPOLY fut inventé par Charles B. Darrow, citoyen américain originaire de Germantown en Pennsylvanie. Celui-ci fabriqua à la main ses premiers jeux, en offrit certains à des amis et en vendit quelques autres par l'intermédiaire d'un grand magasin de Philadelphie. Toutefois, la demande s'avéra telle qu'il ne pût la satisfaire et vendit les droits du jeu de Monopoly en 1935.

Depuis cette date, le Monopoly est devenu le premier jeu de transactions immobilières, non seulement aux Etats-Unis, mais dans tous les pays occidentaux. Il est vendu sous licence dans 32 pays et en 23 langues !

Cette version "Nintendo Entertainment System" du MONOPOLY respecte toutes les règles du jeu de plateau et certaines des règles utilisées lors de tournois. Le grand intérêt de cette version est que l'ordinateur tient le rôle du banquier et s'occupe de la comptabilité et de toutes les tâches de gestion, ce qui accélère le déroulement du jeu et évite les risques d'erreur des services financiers.

Il est conseillé aux joueurs d'apprendre ou de se remettre en mémoire les règles de base du jeu de MONOPOLY, lesquelles se trouvent à la fin du présent livret. Après quoi, il est bon de jouer une partie test ne comprenant que des adversaires humains os afin que chacun se familiarise avec les caractéristiques de jeu du "Nintendo Entertainment System". Vous serez ensuite prêt à affronter les huit opposants présélectionnés par l'ordinateur qui sont aussi rapides qu'impitoyables.



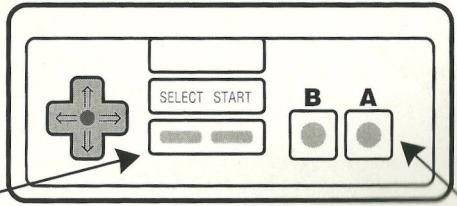



Vous remarquerez, que nous avons créé une série spéciale de huit jeux de transactions préprogrammés *(cf. page 21)*. Ces jeux sont prévus pour quatre joueurs et supposent que ces derniers aient déjà acquis un certain nombre de propriétés ; chacun d'eux reçoit alors une somme d'argent dont le montant varie selon les scénarios afin qu'il soit possible d'entrer plus rapidement dans le vif du jeu et d'entamer les transactions à un niveau élevé. Vous pouvez également programmer votre propre situation de jeu en utilisant pour cela la touche "créez votre jeu" *(cf. page 19)* au début de la partie ; vous déciderez ainsi de l'argent et des titres de propriétés attribués à chaque joueur.

*Avant de commencer : Bien que l'ordinateur puisse à tout moment fournir les renseignements sur une propriété, il arrive que certains joueurs préfèrent détenir leurs cartes "titre de propriété". Ces derniers sont imprimés sur la planche en couleur qui est comprise dans le jeu : il suffit de les découper et de les conserver devant soi durant la partie.*

# FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

**Touche START** ... Pour commencer une partie
**Touche SELECTION** ... Pour faire apparaître le menu principal
**Touche "A"** ... Pour confirmer et valider toutes les sélections : pour acheter une propriété vacante quand vous vous trouvez sur la case ; pour passer du menu principal à l'un des sous-menus ; pour sortir des écrans "Caisse de communauté" et "Chance".
**Touche "B"** ... Pour mettre une propriété aux enchères ; pour abandonner une sélection "écran" ou "menu".
**Touche DIRECTION** avec flèches HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE ... Pour se déplacer sur l'écran et choisir lettres, chiffres, pions, options.
**REMARQUE :** *De brefs rappels et instructions apparaissent sur l'écran durant la partie.*




**SELECTION**
**Pour faire apparaître le menu principal**

**TOUCHE "A"**
**Pour confirmer et valider ; pour passer à un sous-menu**

# COMMENCER UNE PARTIE

1. Appuyez sur la touche **START.**

2. **COMBIEN DE JOUEURS ?** ... L'ordinateur est programmé pour deux joueurs. Vous pouvez jouer à deux (vous et un adversaire présélectionné, ou vous et une autre personne) ou à plusieurs dans la limite de huit joueurs. Utilisez la touche direction pour sélectionner le nombre de joueurs, puis validez à l'aide de la touche "A". Amenez le curseur sur "OK" et validez en appuyant sur la touche "A".

3. **ADVERSAIRE HUMAIN (A) OU OPPOSANT PRESELECTIONNE (O) ?** ... Si votre adversaire est une personne, appuyez sur la touche "A" ; si c'est l'ordinateur, placez le curseur sur "O" et validez en appuyant sur la touche "A". Placez ensuite le curseur sur "OK" et validez avec la touche "A". Le trombinoscope des opposants éventuels apparaît sur l'écran *(cf. page 10)*. Déplacez le curseur de l'un à l'autre à l'aide de la touche direction ; appuyez sur "A" pour choisir chaque rival.

4. **TAPEZ VOTRE NOM** ... A l'aide de la touche direction, placez le curseur sur la première lettre du nom du joueur et validez en appuyant sur "A". Procédez ainsi pour toutes les autres lettres qui composent son nom, puis placez le curseur sur "OK" et validez avec la touche "A". (Pour corriger un nom : utilisez la flèche <– qui se trouve en bas pour revenir en arrière et effacer une lettre ; utilisez la flèche –> pour ajouter un espace, comme pour Marie Laure.)

5. **PIONS** ... A l'aide de la touche direction, amenez le curseur sur le pion de votre choix, puis validez en appuyant sur "A". (Les joueurs présélectionnés choisissent leurs pions les premiers; il est donc préférable de donner priorité aux autres joueurs s'ils veulent choisir leur pion). Les 8 pions disponibles ont les formes suivantes : CHAPEAU, CHEVAL, FER, DE A COUDRE, CHIEN, BROUETTE, VOITURE ET CHAUSSURE.

6. Les points 3, 4 et 5 sont à répéter pour chacun des autres joueurs.

7. **DUREE DE JEU** ... Appuyez sur "A" pour jouer une partie sans limite de temps. Ou appuyez sur "B" pour jouer une partie en temps limité : avec la touche direction, choisissez la durée de la partie et validez avec la touche "A". Quand le temps imparti est écoulé, la partie s'arrête automatiquement et immédiatement, et le nom du gagnant apparaît sur l'écran. Si la durée de la partie n'est pas fixée au début du jeu, elle peut l'être plus tard *(cf. "Chrono" page 18)*.

**Les transactions** ... Si vous choisissez une partie en temps limité, l'ordinateur vous demandera si vous souhaitez qu'il attribue au hasard deux titres de propriété à chacun des joueurs, ce qui permet de passer moins de temps à acquérir des propriétés, et d'arriver plus vite au stade des transactions. Appuyez sur "A" si vous choisissez cette option. Vous pouvez vous occuper vous-même de la vente des propriétés en appuyant pour cela sur la touche "créez votre jeu" *(cf. ci-dessous et page 19)*. Pour sauter cette fonction, appuyez sur "B" et les cartes resteront à la banque.

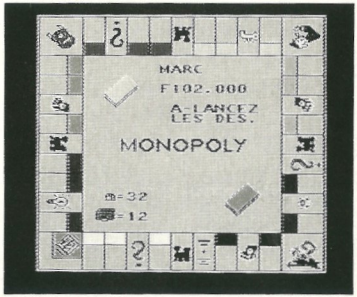
8. **JEU OU CREEZ VOTRE JEU ?** ... Appuyez sur "A" pour commencer tout de suite une partie. Sinon, appuyez sur "B" pour procéder à une sélection, qui vous permettra d'attribuer à chacun des joueurs une somme d'argent, des propriétés, un pion, des maisons et des hôtels, et de définir ainsi votre propre scénario de jeu ; appuyez sur "A" pour confirmer vos sélections *(cf. page 19 pour plus de détails à ce sujet et page 21 sur le choix des jeux préprogrammés)*.

9. **QUI COMMENCE ?** ... L'ordinateur choisit au hasard le joueur qui ouvre la partie et fait apparaître son nom sur le premier écran. Appuyez sur "A" pour commencer le jeu. **REMARQUE :** *La somme d'argent dont vous disposez apparaît toujours au début de votre tour.*

10. **LANCEZ LES DES** ... Le moment de jouer est arrivé ! Le joueur qui ouvre la partie appuie sur "A" pour "lancer" les dés ; son pion avancera automatiquement du nombre de cases indiqué par les dés.

**"IRREGULARITE DE JEU"** ... Aucune tricherie n'est possible! Toute entorse aux règles officielles du jeu de MONOPOLY sera signalée par l'ordinateur ! L'irrégularité sera refusée et le jeu reprendra là où il était avant la faute.

*Prêt à commencer !*



# QUI SONT LES OPPOSANTS PRESELECTIONNES ?

## Quelques indices...

**Marc** ... Parti de rien, il est devenu millionnaire à la force du poignet. Elevé dans un orphelinat normand, il apprit très tôt la valeur de l'argent et ne l'oublia jamais ! Il réalisa sa première fortune sur les chantiers maritimes du Havre et demeure toujours un excellent négociateur.

**Sophie** ... Veuve d'un riche banquier suisse, Sophie vit simplement et gère sa fortune avec sagesse. Bien que généreuse de nature, elle ne s'en laisse pas conter et reconnaît d'emblée ceux qui cherchent à profiter d'elle.

**Alain** ... Ce débrouillard aux allures louches tient une auberge pour les escrocs reconvertis ; sous couvert d'entreprise charitable, l'affaire s'avère en vérité très lucrative. Il dépense sans compter et vit souvent au-dessus de ses moyens.

**Annie** ... Fille de l'un des hommes d'affaires les plus riches du pays, Annie a toujours vécu dans le luxe et ne peut imaginer qu'il en aille autrement. Sa beauté élancée et son charme naturel lui ont toujours valu d'être couverte de diamants ; elle dépense sans compter.

**Marie** ... Issue d'un petit village où elle travaillait comme serveuse, Marie est montée à Paris dès qu'elle a pu se payer un billet de train. Vive d'esprit et travailleuse, elle a appris à ne jamais répéter ses erreurs et, pour cette raison, l'avenir ne peut que lui sourire.

**Pierre** ... Pierre est encore jeune et il lui faut apprendre à tempérer ses ambitions. Passionné de lecture, d'échecs et de micro-informatique, il déteste tout ce qui est bruyant. Il préfère rester chez lui et prendre un verre avec ses amis.

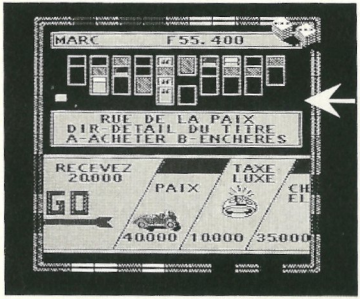
**Diane** ... Diane est une fille gentille et sensible qui connut son heure de gloire quand elle fut élue Miss Alsace l'année de son baccalauréat. Les hommes rustres lui font horreur, surtout ceux qui fréquentent l'établissement d'Alain.

**Franck** ... Franck est un brave homme dont le seul défaut semble être de ne savoir dire non, même quand on lui demande de l'argent. De temps à autre, il sort faire la fête dans les beaux quartiers de la ville et y dépense une fortune. Ses amis lui conseillent de se fixer, mais il répond qu'il va où le vent le pousse.

# ACHAT ET VENTE AUX ENCHERES D'UNE PROPRIETE

**POUR ACHETER** ... Quand votre pion arrive sur une propriété à vendre, appuyez sur "A" si vous souhaitez l'acquérir. Si vous avez besoin d'argent liquide pour réaliser l'opération, reportez-vous au paragraphe "Hypothèque" *(cf. page 15)*. Pour consulter tous les renseignements figurant sur la carte "titre de propriété", utilisez la touche direction qui vous les révélera ligne par ligne ; pour avoir une vue d'ensemble de la carte, reportez-vous au chapitre "Titres" *(cf. page 17)*.

Si vous ne souhaitez pas acquérir la propriété, appuyez sur "B" pour la mettre aux enchères ; tous les joueurs peuvent y participer s'ils le désirent.

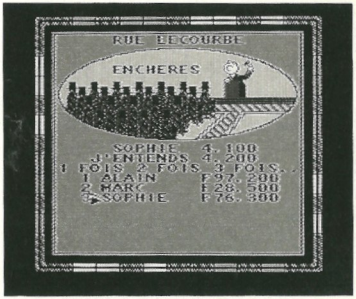



*Si vous avez une carte "sortez de prison", celle-ci sera signalée ici. Pour l'utiliser, appuyez sur la touche sélection pour faire apparaître le menu principal (cf. page 18).*

*Certains noms de propriétés apparaissent en abrégé sur l'écran. En cas de doute quant à leur signification, consultez la planche "titres de propriété".*

**FAIRE UNE ENCHERE** ... L'ordinateur joue le rôle du commissaire-priseur et détermine les enchères. Pour faire une offre, amenez le curseur sous votre nom à l'aide de la touche direction, puis appuyez sur "A" pour confirmer l'enchère demandée. Le commissaire-priseur annonce alors : "1 fois, 2 fois, 3 fois ..." , et quand personne ne fait plus monter l'enchère, la propriété est adjugée au plus offrant.

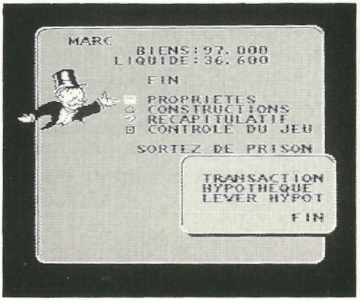
L'ordinateur ne vous laissera pas faire monter les enchères si vous n'avez pas assez d'argent. Vous devrez alors hypothéquer des propriétés durant la vente pour augmenter votre trésorerie *(cf. page 15)*. Quand la vente aux enchères est terminée, appuyez sur "A" pour revenir au jeu.




*Amenez le curseur sur votre nom et appuyez sur "A" si vous acceptez le prix demandé par le commissaire-priseur.*

# MENU PRINCIPAL ET SOUS-MENUS

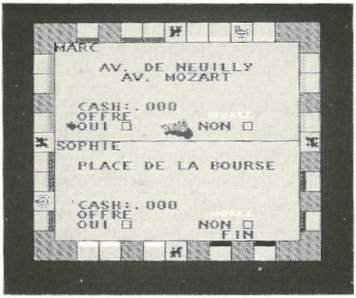
- Appuyez sur la touche sélection pour obtenir le menu principal.
- Utilisez la touche direction pour faire votre choix.
- Appuyez sur la touche "A" pour passer au sous-menu.
- Appuyez sur "B" ou sur "fin" quand vous avez terminé.

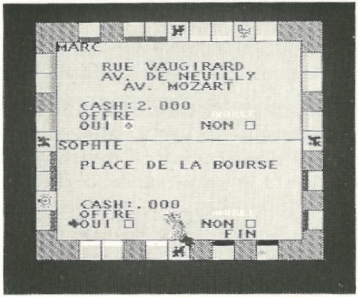



*Amenez le curseur sur votre sélection principale. Appuyez sur "A" pour faire apparaître le sous-menu. Si vous êtes en prison, l'instruction "sortez de prison" apparaîtra. Sélectionnez-la et appuyez sur "A" pour sortir de prison !*

# PROPRIÉTÉS

**TRANSACTIONS** ... Quand l'écran rose apparaît, choisissez votre partenaire de transactions et appuyez sur "A" pour valider. (L'autre joueur peut refuser votre offre !) Sélectionnez ce que vous souhaitez faire à l'aide de la touche direction ; appuyez sur "A" pour valider.
**Cash** ... Combien voulez-vous mettre ou retirer de cette transaction ?
**Offre** ... Choisissez les propriétés sur lesquelles porteront les transactions à l'aide de la touche direction et validez avec la touche "A".
**Annule** ... Pour retirer une propriété de la transaction.
**Oui** ... Vous acceptez l'affaire.
**Non** ... Vous refusez l'affaire.
**Fin** ... Pour sortir de l'écran des transactions.




**Exemple :** *(A gauche) Marc offre à Sophie l'Avenue de Neuilly et l'Avenue Mozart en échange de la Place de la Bourse; il appuie sur "oui" pour proposer l'affaire. (A droite) Sophie est intéressée, mais demande à Marc d'ajouter la Rue Vaugirard + 2000 francs; elle appuie sur "oui" pour présenter sa contre-proposition. Si Marc est d'accord, il appuie également sur "oui" pour conclure l'affaire.*

**HYPOTHEQUE** ... A l'aide de la touche direction, regardez les propriétés que vous possédez et affichez-les à l'écran. La valeur hypothécaire est indiquée au milieu de la carte. Appuyez sur "A" pour la sélectionner ou sur "B" si vous ne souhaitez rien hypothéquer. La banque vous versera 50% de la valeur globale de la propriété.

**LEVEE D'HYPOTHEQUE** ... Procédez comme ci-dessus pour sélectionner les propriétés dont vous souhaitez lever l'hypothèque ; entrez votre sélection et la transaction se fera automatiquement. L'argent débité sur votre compte correspondra à la valeur de l'hypothèque plus 10% d'intérêt.

# CONSTRUCTIONS

**REMARQUE :** *Le nombre de maisons et d'hôtels restant disponibles en banque apparaît sur l'écran principal au début de chaque tour. Attention au risque de pénurie !*

**ACHAT : MAISONS & HOTELS** ... Sélectionnez l'option "achat" si vous désirez une maison ou un hôtel, puis appuyez sur "A" pour confirmer. A l'aide de la touche direction, consultez vos cartes "titre de propriété". Quand le curseur se trouve sur le terrain où vous souhaitez construire, appuyez sur "A". Sur l'écran suivant, entrez le nombre de MAISONS (ou d'HOTELS) que vous souhaitez acquérir ; utilisez pour cela la touche direction, puis appuyez sur "A" pour valider.
**REMARQUE :** *C'est l'ordinateur qui place les constructions sur les terrains.*

**QUELQU'UN D'AUTRE VEUT-IL CONSTRUIRE ?** ... A ce stade du jeu, d'autres joueurs peuvent profiter de l'occasion pour construire maisons ou hôtels ; ils doivent alors appuyer sur "B". Cela est très important s'il y a une pénurie possible de constructions. Chaque joueur annonce à l'ordinateur le nombre de constructions qu'il désire. S'il n'y en a pas assez pour tous les joueurs, l'ordinateur mettra automatiquement aux enchères chaque maison ou hôtel disponible.

Le premier joueur à faire une offre et les joueurs suivants utilisent la touche direction pour choisir leur pion, puis appuient sur "A" pour participer à la vente aux enchères qui se déroulera selon la procédure habituelle *(cf. page 13)*. Le plus offrant conclut la vente.

**VENTE : MAISONS & HOTELS** ... Suivre les instructions d'achat énoncées ci-dessus.

# RECAPITULATIF

**PORTFOLIO** ... Vous donne le nom de toutes les propriétés en votre possession. Vous pouvez également voir celles de vos adversaires à l'aide de la touche direction.

**BIENS** ... Similaire au portfolio, mais les propriétés vous sont données par couleur et non par leur nom. Cela vous permet de découvrir rapidement qui détient un monopole et quelles propriétés sont encore à vendre. (Si vous le souhaitez, détachez les cartes "titre de propriété" figurant sur la planche qui vous est fournie avec ce jeu, et disposez-les devant vous.)

**TITRES** ... Pour consulter tous les titres du jeu, y compris le nom des propriétaires, et connaître le prix d'une propriété. Sur un titre de propriété figurent les renseignements suivants:

1. Nom du propriétaire
2. Nombre de maisons ou d'hôtels et leur loyer
3. Hypothèque/Levée d'hypothèque

Le plateau de jeu sera également affiché avec les propriétés et le jeton de leur propriétaire, le nombre de maisons/hôtels sur les propriétés et l'état d'hypothèque ou de levée d'hypothèque. A l'aide de la touche direction, amenez le curseur sur la propriété que vous souhaitez étudier. Appuyez sur "B" pour quitter.

**PLATEAU DE JEU** ... Vous indique où vous vous trouvez sur le parcours. Pour savoir où se trouvent les autres joueurs, appuyez sur la touche direction et leurs positions apparaîtront l'une après l'autre. (Cela est important lorsque vous choisissez de bâtir sur un terrain.) Appuyez sur "B" pour quitter.

**ORDRE** ... Vous donne l'ordre de jeu des joueurs.

# CONTROLE DU JEU

**CHRONO** ... Vous pouvez jouer en mode "chrono", cet écran vous indiquera alors le temps de jeu restant, ou, si vous jouez en mode "illimité", cet écran vous permettra de passer en mode "chrono" *(cf. page 8)*.
**JEU RAPIDE/JEU LENT** ... Pour accélérer ou ralentir le déroulement d'une partie.
**ORDINATEUR/ADVERSAIRE** ... Pour passer d'un opposant présélectionné à un adversaire humain , ou vice versa, dans l'éventualité où quelqu'un voudrait prendre part au jeu ou en sortir.
**FIN DU JEU** ... Pour arrêter une partie à tout moment. L'ordinateur vous posera la question : "*Etes-vous sûr ?*". Répondez "oui" à l'aide de la touche direction, puis appuyez sur "A". L'ordinateur annoncera alors le gagnant de la partie et affichera les biens de tous les joueurs. Vous pouvez ensuite éteindre la console.

# SORTEZ DE PRISON – *Apparaît sur le menu seulement si vous êtes en prison.*

Appuyez sur la touche sélection pour faire apparaître le menu principal et, avec la touche direction, amenez le curseur sur "sortez de prison". Si vous avez une carte "sortez de prison", l'ordinateur l'utilisera automatiquement; si vous n'en avez pas, l'ordinateur prélèvera automatiquement sur votre compte une amende de 5 000 F pour vous libérer ! (Une autre solution pour sortir de prison consiste à ne pas appeler le menu principal, mais à simplement appuyer sur "A" et essayer d'obtenir des doubles avec les dés.)

# CREEZ VOTRE JEU

*Au début de chaque partie, appuyez sur "A" pour commencer une partie normale ou sur "B" pour faire une sélection. Cette dernière option vous permet d'attribuer joueur par joueur une somme d'argent et des propriétés ; puis vous placerez sur le jeu maisons et hôtels avant que le premier joueur n'ait lancé les dés. Ainsi, vous entrez directement dans le vif du jeu !*

**REMARQUES : 1.** *Pour chaque joueur, vous devez sélectionner les options marquées d'une astérisque * et lui attribuer argent et propriétés. Ensuite, placez maisons et hôtels sur les propriétés du plateau de jeu.*

**2.** *Les jeux préprogrammés règlent pour vous plusieurs de ces options qui sont déterminées au départ.*

**FIN** ... Sélectionnez et appuyez sur "A" pour confirmer. La partie peut commencer.

**VISUALISATION DU PLATEAU** ... Indique la position des maisons, hôtels, et des pions. Utilisez la touche direction pour attribuer un pion ; appuyez sur "B" pour quitter.

***DISTRIBUTION DE L'ARGENT** ... Augmentez ou diminuez la somme d'argent de chaque joueur en début de partie en utilisant la touche direction vers le haut ou vers le bas. Appuyez sur "A" pour confirmer.

***DISTRIBUTION DES PROPRIETES** ... En utilisant la touche direction vers la droite, déplacez-vous sur le parcours et appuyez sur "A" pour attribuer une propriété à un joueur ; le prix de ces propriétés n'est pas déduit de la somme dont dispose le joueur. Appuyez sur "B" pour quitter cette option.

***POSITION DES PIONS** ... Placez chacun des pions où vous souhaitez qu'il se trouve au début de la partie en utilisant la touche direction vers la gauche ou la droite. Appuyez sur "A" pour confirmer, puis sur "B" pour quitter cette option.

**POSITION DES MAISONS** ... (Possible seulement si un joueur détient tous les terrains d'une même couleur.) A l'aide de la touche direction, placez le pion du joueur concerné sur l'un des terrains du groupe où vous souhaitez construire. Appuyez sur "A". Utilisez ensuite la touche direction (vers le haut à droite) pour déterminer le nombre de maisons que vous construisez ; pour réduire le nombre de maisons, utilisez la touche direction (vers le bas à gauche). Appuyez sur "A" pour confirmer. L'ordinateur répartira les constructions de façon égale sur tous les terrains de ce groupe de couleur.

**POSITION DES HOTELS** ... Si vous avez placé quatre maisons sur chaque terrain d'un même groupe, vous pouvez remplacer celles-ci par un hôtel sur chacun. *(On ne peut pas acheter un hôtel s'il y a une pénurie de maisons ; cf. page 29.)*

**JEUX PREPROGRAMMES** ... Sert à utiliser l'un des huit jeux préprogrammés (*cf. page suivante*). Faites votre choix à l'aide de la touche direction, puis appuyez sur "A" pour confirmer.

# JEUX PREPROGRAMMES

Ces huit jeux préprogrammés conçus pour quatre joueurs supposent que vous ayiez déjà acquis les propriétés énumérées ci-après et que chaque joueur ait reçu une certaine somme d'argent variant de 30 000 F à 150 000 F selon le jeu.

**REMARQUE :** *S'il n'y a que deux joueurs, l'ordinateur combine automatiquement les ressources des joueurs 1 et 2, et des joueurs 3 et 4. S'il y a trois joueurs, l'ordinateur ne tient pas compte du joueur 4.*

## NUMERO 1 – LES PATRONS D'AGENCES IMMOBILIERES

Tous les joueurs commencent avec 100 000 F

**Joueur 1** Les Bleus foncés, les Violets foncés.

**Joueur 2** Les Jaunes.

**Joueur 3** Les Rouges.

**Joueur 4** Les Verts.

## NUMERO 2 – LES ROIS DE LA NEGOCIATION

Tous les joueurs commencent avec 50 000 F

**Joueur 1 :** Rue de la Paix, Avenue de Breteuil, Avenue Matignon, Gare de Lyon, Avenue Mozart, Avenue de la République.

**Joueur 2 :** Avenue Foch, Place de la Bourse, Compagnie des eaux, Gare St.Lazare, Boulevard Malesherbes, Boulevard de la Villette, Rue de Courcelles, Boulevard de Belleville.

**Joueur 3 :** Boulevard des Capucines, Faubourg St.Honoré, Avenue Henri Martin, Boulevard St.Michel, Rue de Paradis, Rue Lecourbe, Gare Montparnasse.

**Joueur 4 :** Avenue des Champs-Elysées, Rue Lafayette,Gare du Nord, Place Pigalle, Compagnie d'électricité, Avenue de Neuilly, Rue Vaugirard.

**NUMERO 3 – TOUS EGAUX**
Tous les joueurs commencent avec 100 000 F.
**Joueur 1 :** Rue de la Paix, Avenue de Neuilly, Avenue Matignon, Gare du Nord, Rue Lecourbe.
**Joueur 2 :** Avenue Foch, Place Pigalle, Gare Montparnasse, Boulevard Malesherbes, Rue de Courcelles.
**Joueur 3 :** Avenue de Breteuil, Avenue Henri Martin, Boulevard St.Michel, Rue Vaugirard, Gare de Lyon.
**Joueur 4 :** Avenue des Champs-Elysées, Gare St.Lazare, Boulevard de Belleville, Place de la Bourse, Rue de Paradis.

**NUMERO 4 – PETIT BUSINESS**
Tous les joueurs commencent avec 50 000 F.
Tous les joueurs partent du Parking Gratuit.
**Joueur 1 :** Les Bleus clairs, Compagnies d'électricité et des eaux.
**Joueur 2 :** Les Violets clairs.
**Joueur 3 :** Les Oranges.
**Joueur 4 :** Les Violets foncés, toutes les gares.

**NUMERO 5 – L'ARGENT NE FAIT PAS LE BONHEUR**
Tous les joueurs commencent avec 30 000 F.
**Joueur 1 :** Les Bleus clairs, les Verts, Gare St.Lazare.
**Joueur 2 :** Les Violets clairs, les Rouges, Compagnies d'électricité et des eaux.
**Joueur 3 :** Les Oranges, les Jaunes.
**Joueur 4 :** Les Violets foncés, les Bleus foncés, toutes les gares sauf St.Lazare.

**NUMERO 6 – PARTIE RAPIDE**
Tous les joueurs commencent avec 50 000 F.
**Joueur 1:** Les Verts avec 4 maisons.
**Joueur 2:** Les Rouges avec hôtels.
**Joueur 3:** Les Jaunes avec hôtels.
**Joueur 4:** Les Violets clairs avec hôtels, les Violets foncés avec hôtels et toutes les gares.

**NUMERO 7 – PENURIE IMMOBILIERE**
Tous les joueurs commencent avec 150 000 F.
**Joueur 1 :** Les Rouges avec hôtels, les Violets foncés avec 4 maisons par terrain, toutes les gares.
**Joueur 2 :** Les Jaunes avec 3 maisons par terrain; les Violets clairs avec hôtels.
**Joueur 3 :** Les Bleus clairs avec hôtels, les Oranges avec hôtels, Compagnies d'électricité et des eaux.
**Joueur 4 :** Les Verts avec 4 maisons, Rue de la Paix avec 2 maisons, Avenue des Champs-Elysées avec 1 maison.

**NUMERO 8 – C'EST UN DEBUT**
Tous les joueurs commencent avec 150 000 F.
**Joueur 1 :** Boulevard Malesherbes, Place Pigalle, Gare de Lyon.
**Joueur 2 :** Place de la Bourse, Rue de Paradis, Gare du Nord.
**Joueur 3 :** Rue de Courcelles, Boulevard des Capucines, Gare Montparnasse,
**Joueur 4 :** Avenue des Champs-Elysées, Rue Lecourbe, Gare St.Lazare.

# REGLES DE BASE DU JEU DE MONOPOLY

Il s'agit là des règles traditionnelles et internationales du jeu de plateau, ainsi que de quelques règles de compétition. Nous en avons revu la formulation et révisé certaines parties pour les adapter à la version "Nintendo Entertainment System". Certaines instructions de base apparaissent à l'écran en cours de partie.

**BUT DU JEU** ... Devenir le joueur le plus riche en achetant, en louant et en vendant des propriétés.

**PREPARATION** ... Chaque joueur saisit son nom et choisit un pion sur l'écran. L'ordinateur banquier alloue automatiquement 150 000 F à chaque joueur et tient les comptes pendant la partie.

**BANQUIER** ... L'ordinateur tient toujours le rôle de banquier.

**LA BANQUE** ... En plus de son argent, la banque détient les cartes "titre de propriété", les maisons et les hôtels. La banque vend les titres de propriété et les met aux enchères, elle vend les constructions, et prête de l'argent contre l'hypothèque d'une propriété.

La banque paye les salaires et les bonus.

La banque perçoit tout ce qui est impôts, taxes, amendes, remboursement de prêt et intérêt, et rachète également maisons et hôtels (à moitié prix).

**REMARQUE :** *Toutes ces fonctions sont automatiquement assurées par l'ordinateur.*

**LE JEU** ... L'ordinateur choisit le joueur qui ouvre la partie et celui-ci appuie sur "A" pour "lancer" les dés. Son pion est avancé automatiquement du nombre de cases correspondant. Quand ce joueur a fini son tour, il passe la main au joueur suivant. L'ordinateur établit un ordre de jeu ; (*voir détails page 17*). Les pions restent sur les cases qu'ils occupent jusqu'au prochain tour. Plusieurs pions peuvent se trouver simultanément sur la même case.

Selon la case atteinte par son pion, un joueur peut avoir le droit d'acheter un terrain ou une autre propriété, être obligé de payer un loyer ou des impôts, tirer une carte "Chance" ou "Caisse de communauté", "allez en prison", etc ...

Si un joueur lance un double, il se déplace, puis relance les dés et se déplace à nouveau.

**CASE DEPART** ... Chaque fois qu'un joueur s'arrête ou passe par la case départ, la banque lui verse un salaire de 20 000 F. Cette somme est créditée à son compte et le nouveau total apparaît sur l'écran dès que le joueur concerné commence son tour.

**ACHAT ET MISE AUX ENCHERES D'UNE PROPRIETE** ... Lorsqu'un joueur arrive sur une propriété n'appartenant à personne, il peut l'acheter à la banque au prix indiqué. Si la propriété ne l'intéresse pas, celle-ci sera vendue aux enchères par le banquier et adjugée au plus offrant.

**REGLEMENT DES LOYERS** ... Quand un joueur arrive sur une propriété appartenant à un autre joueur, ce dernier perçoit un loyer, conformément au prix indiqué sur la carte "titre de propriété". L'ordinateur s'occupe de l'opération.

Si la propriété est hypothéquée, aucun loyer ne peut être perçu.

Il est intéressant de posséder tous les titres de propriété d'une même couleur, (par exemple : Rue de la Paix, Avenue des Champs-Elysées, ou bien Avenue de la République, Rue de Courcelles, Rue de Vaugirard) car le propriétaire perçoit alors un loyer double pour tout terrain non bâti de ce groupe. Cette règle s'applique aux propriétés non hypothéquées, même si une autre propriété de ce même groupe est hypothéquée.

Il est encore plus intéressant de posséder des maisons ou des hôtels plutôt que des terrains nus, car les loyers sont alors beaucoup plus élevés.

**CHANCE et CAISSE DE COMMUNAUTE** ... Quand un joueur arrive sur l'une de ces cases, l'ordinateur lui donne des instructions et s'occupe automatiquement du déplacement du pion ou des transactions financières. Appuyez sur "A" pour continuer le jeu.

La carte "sortez de prison" est affectée au joueur et apparaît sur l'écran qui affiche les diverses possessions de ce joueur. Pour l'utiliser, appuyez sur la touche sélection *(cf. page 18)*. Après usage, cette carte réintègre le "paquet".

**IMPOTS SUR LE REVENU** ... Quand un joueur arrive sur la case "Impôts sur le revenu", deux options s'offrent à lui : il peut soit estimer ses impôts à 20 000F et payer cette somme à la banque, soit décider de payer 10% de sa fortune, celle-ci comprenant l'argent en espèces, le prix indiqué pour les propriétés hypothéquées et non-hypothéquées, et le prix d'achat de toutes les constructions qu'il possède.

Le joueur doit faire connaître son choix avant de calculer le montant de sa fortune.

**PRISON** ... Un joueur va en prison :
(1) S'il arrive sur la case "allez en prison".
(2) S'il tire une carte "allez en prison".
(3) S'il fait un double trois fois de suite.

Quand un joueur est envoyé en prison, il doit s'y rendre directement sans passer par la case départ. Il ne peut donc pas recevoir le salaire de 20 000 F. Son tour est alors terminé.

Si un joueur n'est pas envoyé en prison, mais que, dans la suite normale du jeu, il arrive sur la case "prison", son séjour est considéré comme "simple visite". Il n'encourt aucune pénalité et continue son jeu normalement au tour suivant.

Un joueur sort de prison :
(1) En faisant un double à l'un de ses trois tours de jeu suivants ; dans ce cas, il déplace son pion du nombre de cases indiqué par les dés ; ce double ne lui donne toutefois pas le droit de relancer les dés.
(2) En utilisant une carte "sortez de prison" s'il en possède une.
(3) En payant une amende de 5 000 F avant de lancer son dé à l'un de ses deux tours de jeu suivants.

Si un joueur n'a pas réussi à faire un double après son troisième tour de jeu, il doit payer une amende de 5 000 F. Il sort alors de prison et avance son pion du nombre de cases indiqué.

Pendant son séjour en prison, un joueur peut percevoir des loyers, construire sur ses terrains, acheter, vendre ou hypothéquer des propriétés.

**PARC GRATUIT** ... Un joueur arrivant sur cette case ne reçoit ni argent ni propriété ni récompense. Il s'agit simplement d'une aire de repos gratuite.

**MAISONS** ... Quand un joueur possède tous les terrains d'un groupe de couleur, il peut acheter des maisons à la banque et les répartir uniformément sur ces terrains.

S'il achète une maison, il peut la placer sur le terrain de son choix. La maison suivante sera construite sur un terrain nu de cette même couleur ou sur un autre terrain dont le joueur possède le groupe de couleur complet.

Le prix qu'il doit payer pour chaque maison est indiqué sur la carte "titre de propriété" de ce terrain.

Le propriétaire peut continuer à percevoir un loyer double si un joueur arrive sur l'un des terrains nus d'un groupe de couleur complet.

Un joueur peut acheter et construire à n'importe quel moment autant de maisons que son capital le lui permet. Mais il doit construire uniformément, c'est-à-dire qu'il ne peut construire plus d'une maison sur chaque terrain du même groupe tant qu'il n'y en a pas sur chaque terrain de ce groupe de couleur. Il peut alors commencer une seconde rangée de maisons et ainsi de suite, mais sans dépasser quatre maisons par terrain. Par exemple, il ne peut pas construire trois maisons sur un terrain s'il n'y en a qu'une seule sur un autre terrain du même groupe.

Si un joueur, manquant d'argent, revend ses constructions à la banque, il doit aussi dégarnir tout le groupe de couleur uniformément *(cf. "Vente de propriétés" page 29)*.

**HOTELS** ... Quand un joueur a quatre maisons sur chacun des terrains d'un groupe de couleur, il peut acheter un hôtel à la banque et le placer sur l'un des terrains de ce groupe. Le joueur paye le prix de l'hôtel indiqué sur l'écran et rend les quatre maisons à la banque. On ne peut construire qu'un seul hôtel sur chaque terrain.

**PENURIE DE CONSTRUCTIONS** ... Quand la banque n'a plus de maisons à vendre, les joueurs désirant construire doivent attendre qu'un joueur ait rendu ou vendu ses maisons à la banque. Si le nombre de maisons et d'hôtels restants en banque est limité et si deux ou plusieurs joueurs veulent acheter plus de constructions que la banque n'en possède, celle-ci doit vendre aux enchères les hôtels et les maisons et les adjuger au plus offrant *(cf. page 13)*. Les hôtels passent avant les maisons pour les achats ou les ventes aux enchères.

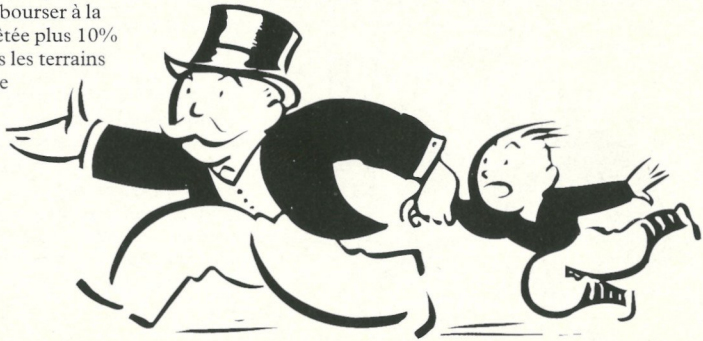
**VENTE DE PROPRIETES** ... Les terrains nus, les gares et les concessions de service public (mais pas les constructions) peuvent être vendus ou échangés à un prix convenu entre les propriétaires. Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur si une ou plusieurs maisons se trouvent sur ce terrain ou sur un autre du même groupe. Toutes les constructions de tout le groupe doivent être vendues à la banque avant que le joueur ait le droit de vendre ou d'échanger un terrain de cette couleur. Les maisons et les hôtels peuvent être revendus à la banque à n'importe quel moment du jeu et à la moitié de leur prix d'achat.

Les maisons construites sur les terrains d'une même couleur peuvent être revendues une par une à la banque dans l'ordre inverse de leur construction. Tous les hôtels construits sur les terrains d'une même couleur doivent être vendus en même temps, ou maison par maison (considérant qu'un hôtel vaut cinq maisons) dans l'ordre inverse de leur construction.

**HYPOTHEQUES**

Les terrains nus peuvent être hypothéqués à la banque à tout moment. Avant cela, toutes les constructions se trouvant sur tout le groupe de propriétés à hypothéquer doivent être revendues à la banque à moitié prix. La valeur hypothécaire de chaque terrain est indiquée sur les cartes "titres de propriété". Aucun loyer ne peut être perçu sur un terrain ou sur une concession hypothéqué ; mais un loyer peut être en revanche perçu sur les terrains non hypothéqués du même groupe de couleur.

Pour lever une hypothèque, le propriétaire doit rembourser à la banque la somme prêtée plus 10% d'intérêt. Quand tous les terrains d'un même groupe de couleur sont libres d'hypothèque, le joueur peut de nouveau envisager l'achat de maisons.



Le joueur qui hypothèque un terrain en reste le propriétaire. Aucun autre joueur ne peut s'en approprier en levant l'hypothèque. Par contre, le propriétaire d'un terrain hypothéqué peut vendre celui-ci à un autre joueur, à un prix convenu entre eux, et le nouveau propriétaire peut alors décider de lever l'hypothèque tout de suite en remboursant la banque et en payant les 10% d'intérêt. S'il ne lève pas l'hypothèque tout de suite, il doit quand même payer 10% d'intérêt à la banque au moment de la transaction, plus 10% d'intérêt supplémentaires quand il lèvera l'hypothèque.

**FAILLITE** ... Un joueur est déclaré en faillite quand il doit plus qu'il ne peut payer, que ce soit à un autre joueur ou à la banque.

S'il doit de l'argent à un autre joueur, il doit remettre à ce dernier tout ce qu'il possède avant de se retirer du jeu. S'il possède des maisons ou des hôtels, ceux-ci doivent être revendus à moitié prix à la banque et l'argent est ensuite versé au joueur créancier. S'il a des propriétés hypothéquées, celles-ci reviennent également à son créancier, mais ce dernier doit immédiatement verser à la banque les 10% d'intérêt du prix de la propriété, faute de quoi il peut à son tour être déclaré en faillite. Après avoir payé les 10% d'intérêt, le nouveau propriétaire peut décider de rembourser le prêt bancaire tout de suite ou d'attendre un tour prochain pour lever l'hypothèque.

Si un joueur est incapable de payer ses impôts ou ses amendes, même en vendant ses propriétés et en hypothéquant ses terrains, la banque lui confisquera toute sa fortune et vendra aux enchères au plus offrant toutes ses possessions, sauf les constructions.

Un joueur en faillite doit se retirer immédiatement du jeu.

**Le dernier joueur restant en jeu est le gagnant.**

**DIVERS** ... La banque ne prête de l'argent que contre hypothèques. Les joueurs ne peuvent, en aucun cas, emprunter entre eux de l'argent ou des propriétés.

# ATTENTION

## A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégats. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

# 3 MOIS DE GARANTIE SUR LES CASSETTES NINTENDO
## à utiliser avec Le Nintendo Entertainment System

La Société Parker Brothers International Inc. garantit le jeu contre tout défaut de fabrication et de fonctionnement.
DUREE DE LA GARANTIE : 3 MOIS à compter de la date d'achat.
PENDANT CETTE PERIODE, toute cassette défectueuse sera remplacée gratuitement.
Pour que la garantie soit valable, la cassette doit être renvoyée en port payé accompagnée du bon de garantie correctement rempli avec, en particulier, la date d'achat et le cachet du revendeur ou à défaut un ticket de caisse comportant les mêmes informations.

**Pour la France:**
Veuillez adresser toute réclamation à:
MB France, Service Contrôle Qualité,
73378 LE BOURGET-DU-LAC Cédex

**Pour la Belgique:**
Veuillez adresser toute réclamation à:
S.A. Hasbro N.V., Service Contrôle Qualité,
Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles

La garantie ne couvre pas les cas de détérioration suivants : détérioration causée par un choc ou une chute, branchement sur un courant plus élevé que celui indiqué sur l'appareil, démontage non prévu dans la notice.
Parker Brothers International Inc. ne saurait être tenu pour responsable des dégâts matériels ou des accidents de personnes consécutifs à une installation non conforme aux dispositions légales ou réglementaires : prise de courant défectueuse, etc.
En aucun cas, la garantie ne donne droit à dommages et intérêts.

**BON DE GARANTIE**

Date d'achat.....

Votre nom et adresse.....

.....

.....

Nom et adresse du magasin .....

.....

.....

Cachet du magasin

# INDEX


Achat de maisons et d'hôtels ..... 16
Achat et vente aux enchères de propriétés ..... 12, 25
Adversaires contre opposants présélectionnés ..... 7
Biens possédés ..... 17
Banque/Banquier ..... 24
Constructions ..... 16
Cartes "Chance" ..... 26
Cartes "Caisse de communauté" ..... 26
Chrono ..... 18
Contrôle du jeu ..... 18
Créez votre jeu ..... 8, 19
Case départ ..... 25
Commencer une partie ..... 7
Dés à lancer ..... 9
Détenir une propriété, voir Biens possédés ..... 17
Echange ..... 14
Faillite ..... 31
Faire une offre d'enchères ..... 13
Fin du jeu ..... 18
Hypothèque ..... 15, 30
Impôts sur le revenu ..... 26
Jeux Préprogrammés ..... 21
Jeu ..... 25
Lever une hypothèque ..... 15
Loyer ..... 26
Maisons et hôtels ..... 16, 28,29
Menu principal ..... 14
Nombre de joueurs ..... 7
Nom à saisir ..... 7
Ordinateur/Adversaire ..... 18
Opposants présélectionnés ..... 10
Ordre de jeu ..... 17
Plateau de jeu ..... 17
Pénurie de constructions ..... 29
Parc gratuit ..... 28
Prison ..... 27
Pion ..... 8
Portfolio ..... 17
Propriétés ..... 14
Règles de base du jeu de Monopoly ..... 24
Jeu Rapide/Jeu Lent ..... 18
Récapitulatif ..... 17
Sortez de prison ..... 18, 27
Sous-menus ..... 14
Touche "A" ..... 6
Touche direction ..... 6
Touche "B" ..... 6
Titres de propriété ..... 17
Temps imparti ..... 8
Touche direction HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE. 6
Touche sélection ..... 6
Touche START ..... 6
Unité de contrôle ..... 6
Vente aux enchères ..... 13
Vente de propriétés ..... 29
Vente de constructions ..... 16

# SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS

(France) appelez le 79 96 48 48
(Belgique) appelez le 02/522 2020

INTERNATIONAL

Printed in Japan
Imprimé au Japan